

Republic of the Philippines
Department of Education
REGION V
SCHOOLS DIVISION OFFICE OF CATANDUANES


November 14, 2022

DIVISION MEMORANDUM
OSDS-CID-DM-37S. 2022

SCHOOL-BASED CELEBRATION OF CURRICULUM DAY

TO: Assistant Schools Division Superintendent
Chief Education Supervisors
Education Program Supervisors
Public Schools District Supervisors/In – Charge of the Districts
School Heads
All concerns

1. Relative to D.O. No. 34, s. 2022, the School Calendar and Activities for the School Year 2022-2023, highlighting the activities for the month of November: End of Academic Quarter 1 and *Araw ng Pagbasa*, and DepEd Memorandum No. 101 s. 2022, “2022 National Observance of Filipino Values Month,” the Schools Division of Catanduanes shall be celebrating a simultaneous School-Based Celebration of Curriculum Day on November 29, 2022.
2. This activity aims to carry out the following objectives:
 - a. Showcase culminating performances of learners along the implementation of 8-Week Learning Recovery Curriculum for Grades 1 to 3; and
 - b. Showcase talents/culminating performances of learners in other grade levels in Elementary, Junior High School and Senior High School.
3. Schools shall plan out their own mode of celebration using the enclosed suggested forms of performance showcase by learning area and by grade level.
4. Expenses to be incurred relative to this activity are chargeable against School MOOE and other school funds subject to the usual accounting rules and regulations.
5. For information, dissemination and compliance.


MA. LUISA T. DELA ROSA
Assistant Schools Division Superintendent
Officer – in – Charge
Office of the Schools Division Superintendent





Republic of the Philippines
Department of Education
REGION V - BICOL
SCHOOLS DIVISION OFFICE OF CATANDUANES

KINDERGARTEN SUGGESTED ACTIVITIES FOR THE CURRICULUM DAY

Objectives:

- Showcase the potentials of kindergarten children to strengthen their confidence and self – esteem.
- Enhance the quality standards of five – year old children as identified in the activities in the developmental domains: such as socio – emotional development, mathematics, aesthetic development, physical health and motor development, language literacy and communication, understanding physical and natural environment and values development.

- Vocal Solo
- Folk Dance/ Ethnic/ Ballroom
- Nursery Rhymes / Poem Recitation
- Story telling (Filipino)
- Drawing

Prepared by:


GINA L. CUSTODIO
Education Program Supervisor

NOTED:


ROMEL G. PETAJEN
Chief Education Supervisor
Curriculum Implementation Division



San Roque, Virac, Catanduanes
(052) 811-40-63
catanduanes@deped.gov.ph
www.cepedrovcatanduanes.com
DepEd Tayo-Region V - Catanduanes



Republic of the Philippines
Department of Education
REGION V - BICOL
SCHOOLS DIVISION OFFICE OF CATANDUANES

**SUGGESTED CULMINATING ACTIVITIES FOR MOTHER TONGUE
GRADE 1 TO GRADE 3**

1. Poem Recitation
2. Story Telling
3. Spelling Contest
4. Declamation
5. Tigsik
6. Speech Choir

Prepared by:

Brenda V. Villarey
BRENDA V. VILLAREY
Division MTB Coordinator

NOTED:

Romel G. Petajen
ROMEL G. PETAJEN
Chief, Curriculum Implementation Division



San Roque, Virac, Catanduanes
(052) 811-40-63
catanduanes@deped.gov.ph
www.depedrovcatanduanes.com
DepEd Tayo-Region V - Catanduanes

SUGGESTED CULMINATING ACTIVITIES/ PERFORMANCE SHOWCASE IN ENGLISH

(Along with Memorandum DM-CI-2022-389, dated October 26, 2022 on 2022 Pambansang Buwan at Araw ng Pagbasa, attached in Enclosure 1 on the Suggested Activities, specifically on " Classroom level Read-A-Thon)

1. Recital
2. Storytelling
3. Poem Recitation
4. Vlog/Blog
5. ReadTok (Reading in a TikTok)
6. Oral Presentation
7. Monologue
8. Oration
9. Spoken Poetry
10. Declamation
11. Podcast
12. Speech choir
13. Extemporaneous speech
14. Short Play or Drama
15. Comic Strip
16. Comical Skit

N.B.: Schools shall have the leeway from any of the suggested activities following strictly targeted competencies for the grade with correct rubrics.

Prepared by:


GINA B. PANTINO

Education Program Supervisor, English



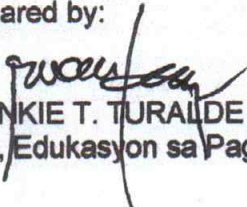
Republic of the Philippines
Department of Education
Region V – Bicol
SCHOOLS DIVISION OFFICE OF CATANDUANES

SUGGESTED CULMINATING ACTIVITIES / PERFORMANCE SHOWCASE IN EDUKASYON SA PAGPAPAKATAO (VIS-À-VIS FILIPINO VALUES MONTH CELEBRATION)

1. Ecumenical Celebration (e.g. Mass for Catholics)
2. Showcase of Magagandang Kaugaliang Pilipino
3. Symposium
4. Promotion of Magagandang Kaugaliang Pilipino in schools, community and family
5. Reading of Quotations focusing on values
6. Infomercial
7. Film and documentaries viewing
8. Outreach Program
9. Recollection
10. Slogan Making
11. Poster Making
12. Tagis Talino
13. Jingle Making
14. Dula-Tula
15. Photo Essay
16. Painting
17. Dramatization/ Role Playing
18. Collage Making
19. Life Story Composition
20. Poem Recitation
21. Huwarang Mag-aaral
22. EsP Mini-camp
23. Clean-up drive with info-dissemination
24. Tree planting with info-dissemination
25. Value-based Vlog

IMPORTANT: All activities must be values-oriented and anchored on the competencies of the MELC in EsP. Schools are given the leeway to choose the activities suited to the level of the children and the set-up of the environment so as not to sacrifice the quality and purpose of the activities.

Prepared by:


FRANKIE T. TURALDE
EPS, Edukasyon sa Pagpapakatao

EPP/TLE/TVL PERFORMANCE SHOWCASE
1ST Quarter

GRADE LEVEL	KEY STAGE STANDARDS	PERFORMANCE SHOWCASE
Grade 4-6	The learner demonstrates an understanding of the basic knowledge and skills in entrepreneurship & ICT, Agriculture, Home Economics, and Industrial Arts toward the improvement of personal life, family, and community	Knowledge – Quiz Bee <ul style="list-style-type: none"> ● Paper & Pencil ● Interactive Quiz Skills – Performance-Based <ul style="list-style-type: none"> ● Learning stations ● Mini-Technolympics ● Showcase of Talents ● Techno-Bazaar
Grade 7-10	The learner demonstrates an understanding of the basic concepts of selected TLE course in Home Economics, Industrial Arts, Agriculture and Fishery Arts and ICT competencies common to TLE courses such as use and maintenance of tools, observing, safety in the workplace, mensuration and calculation, and interpreting technical drawings; and gains specialized knowledge and skills in at least one TLE that would enable him/her to obtain NC II.	Knowledge – Quiz Bee <ul style="list-style-type: none"> ● Paper & Pencil ● Interactive Quiz Skills – Performance-Based <ul style="list-style-type: none"> ● Learning stations ● Mini-Technolympics ● Showcase of Talents ● Techno-Bazaar
Grade 11 - 12	The learner demonstrates specialized technical skills that would enable him/her to obtain NC II.	Knowledge – Quiz Bee <ul style="list-style-type: none"> ● Paper & Pencil ● Interactive Quiz Skills – Performance-Based <ul style="list-style-type: none"> ● Learning stations ● Mini-Technolympics ● Showcase of Talents ● Techno-Bazaar



Republic of the Philippines
Department of Education
REGION V - BICOL
SCHOOLS DIVISION OFFICE OF CATANDUANES

FOR SCIENCE:

1. Sci-Wizard (Quiz Bee Competition)
2. Thematic Science Exhibition
3. Magic Tricks/Show (Chemistry-Based Concepts)
4. SciTokperiments
5. Slogan and Poster Making Contest
6. Essay Writing Contest
7. Research Showcase/Science Investigatory Project
8. Debate
9. Siyensikula
10. Game Show (Highlighting Science Concepts)

The activities mentioned above are only suggested and the schools may opt for other creative activities.

NIÑO GERARD C. CENETA
Education Program Supervisor I



San Roque, Virac, Catanduanes
(052) 811-40-63
catanduanes@deped.gov.ph
www.depedrovcatanduanes.com
DepEd Tayo-Region V - Catanduanes

SUGGESTED CULMINATING ACTIVITIES/ PERFORMANCE SHOWCASE IN ENGLISH

(Along with Memorandum DM-CI-2022-389, dated October 26, 2022 on 2022 Pambansang Buwan at Araw ng Pagbasa, attached in Enclosure 1 on the Suggested Activities, specifically on “ Classroom level Read-A-Thon)

1. Recital
2. Storytelling
3. Poem Recitation
4. Vlog/Blog
5. ReadTok (Reading in a TikTok)
6. Oral Presentation
7. Monologue
8. Oration
9. Spoken Poetry
10. Declamation
11. Podcast
12. Speech choir
13. Extemporaneous speech
14. Short Play or Drama
15. Comic Strip
16. Comical Skit

N.B.: Schools shall have the leeway from any of the suggested activities following strictly targeted competencies for the grade with correct rubrics.

Prepared by:

GINA B. PANTINO

Education Program Supervisor, English

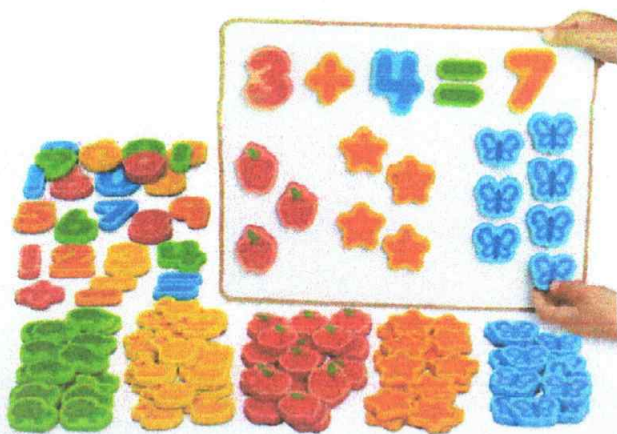
MATERIALS AND STRATEGIES FOR MATHEMATICS LEARNING

MANIPULATIVES

MATH COUNTERS

Ideal for counting and visualizing numbers 1-50 and reinforcing the concept of 1-to-1 correspondence in early numeracy.

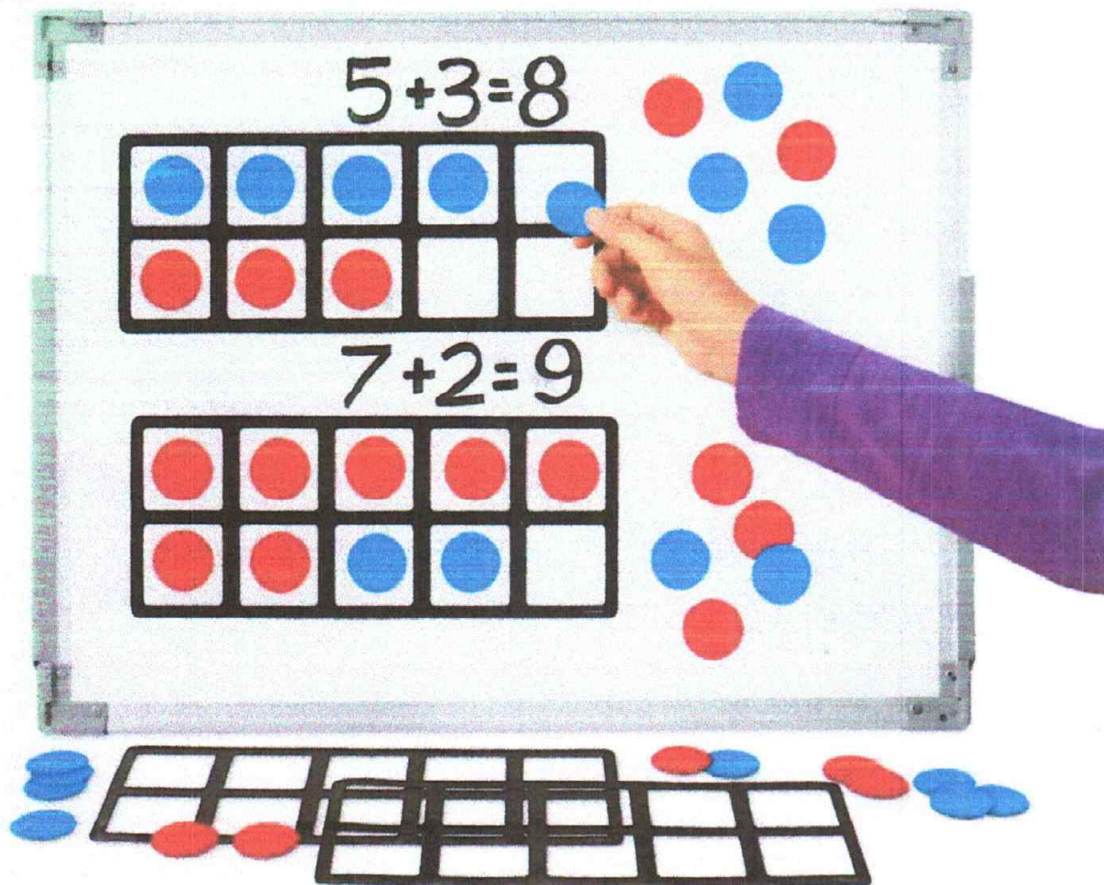
- Plastic chips, popsicle sticks, large buttons and beads, plastic toy figures



TEN FRAME

This material can be used to introduce and reinforce the concept of tens and "teen" numbers. It can also be used to teach and practice the formation of number bonds and addition and subtraction of numbers up to 20 with and without regrouping.

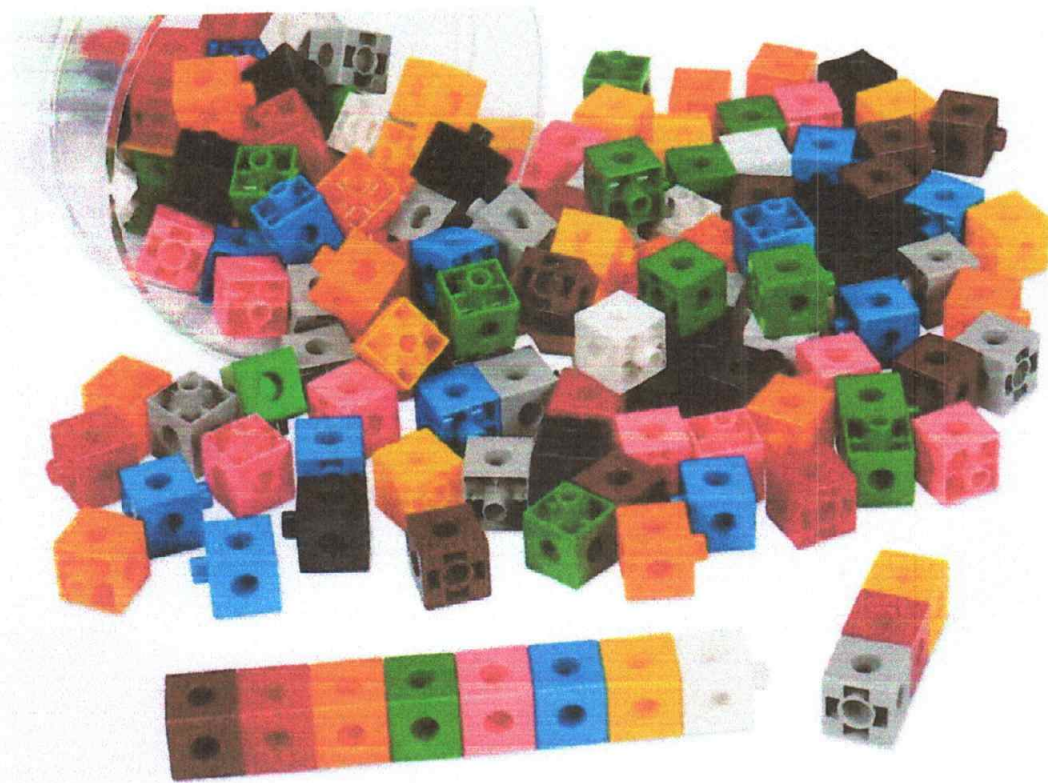
- Ten frames can be printed on cardboard
- Alternative material for ten-frame: egg cartons (10s)



UNIFIX CUBES

This can be used for early numeracy to reinforce the concept of number bonds, It can also be utilized to practice addition and subtraction of numbers 1-10.

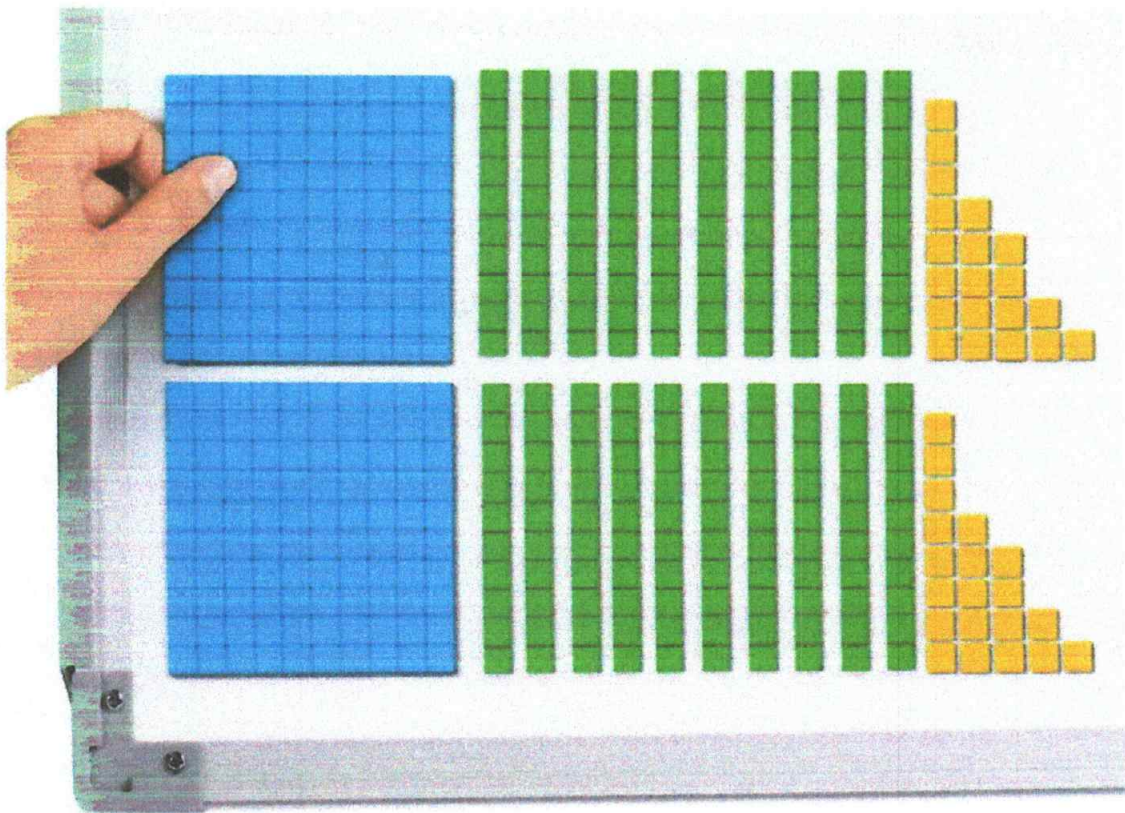
- Alternative material: Legos



BASE TEN BLOCKS

This material is primarily used to teach and reinforce the concept of place value and the formation of tens, hundreds, thousands. This is also valuable in teaching the concept of regrouping.

- If concrete manipulative is not available, base ten blocks (ones, longs, flats) can be printed on cardboard



PLACE VALUE CHARTS

This material is not only used to learn place value and value of numbers but also to teach regrouping in addition and subtraction.

Place Value

100 □	10 ▮	1 □
3 Hundreds	6 Tens	

Regrouping

	Hundreds	Tens	Ones
+			
	2	6	0

MATH GAMES

Zero Game

RONEL S. SACULO
Iriga City Division

Para sa Ikalawa hanggang Ikatlong Baitang

Kagamitan: Number Cards

Bilang ng manlalaro – 2 hanggang 3

Paraan ng paglaro:

1. Bawat manlalaro ay magsisimula na may 100 puntos.
2. Bubunot ang manlalaro ng number card at ibabawas ang nabunot na number sa 100.
3. Kung sino ang unang makaabot sa puntos na Zero siya ang panalo. Kung naubos ng nabunot ang cards at walang nakaabot sa zero, kung sino ang may pinakamababang puntos ang panalo.

Pwede ring 2 number cards ang bubunutin ng bawat manlalaro at kailangan munang i-add ang 2 cards bago i-subtract sa kanyang puntos. Dito papasok ang combination ng addition at subtraction.

<https://shelley@ayteaching.com/math-games-with-cards-subtraction/>

SUBTRACTION GAME

REGROUP TROOP (Lowest/Highest Difference)

RONEL S. SACULO
Iriga City Division

Para sa Ikalawa hanggang Ikatlong Baitang

Kagamitan: Number Cards

***alisin ang number 10 mula sa mga cards**

Bilang ng manlalaro – Maramihan

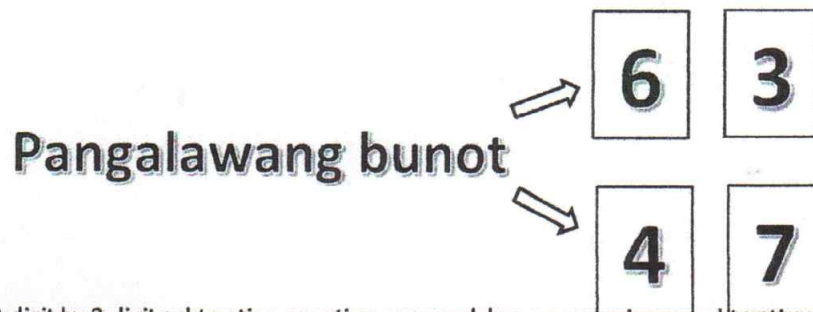
Ito ay laro para mahasa ang regrouping skills ng mag-aaral.

Paraan ng Paglaro:

1. Bawat manlalaro ay bubunot ng 2 number cards. Ilalagay niya sa taas ang maliit/mababang number at sa baba naman ang malaki/mataas na number.



2. Pakatapos nito, bubunot uli ng 2 number cards ang manlalaro. Ilalagay niya sa taas ang malaki/mataas na number sa kaliwa ng unang number at sa baba naman ang maliit/mababang number sa kaliwa ng pangalawang number.



3. Ngayon meron ng 2-digit by 2-digit subtraction equation ang manlalaro para gawin ang subtraction with regrouping. Ang sinumang makakuha ng pinakamababa o pinakamataas na sagot ang panalo depende sa napag-usapan.

MULTI-DIGIT SUBTRACTION WAR **(Paramihan ng Maiipon na Number Cards)**

RONEL S. SACULO
Iriga City Division

Para sa Ikalawa hanggang Ikatlong Baitang

Kagamitan: Number Cards

***atlin ang number 10 mula sa mga cards**

Bilang ng manlalaro: 2

1. Hahatiin ang deck ng number cards sa 2 at ibibigay sa player.
2. Bawat player ay bubunot ng apat na number cards sa kanyang deck. Aayusin ng player ang apat na number cards para makabuo ng 2-digit by 2-digit subtraction sentence na may pinakamataas/pinakamalaking sagot(difference).
3. Ang player na may pinakamataas/pinakamalaking sagot ang panalo at kukunin niya ang apat na number cards ng kalaban.

4. Kapag nabunot na ang lahat ng number cards sa deck, ang player na may pinakamaraming maipon na cards ang panalo.

Bukod sa subtraction, magandang laro rin ito para mahasa ang kasanayan sa place value.

<https://shelleygrayteaching.com/math-games-with-cards-subtraction/>

NUMBER CARDS

***PREPARE THIS CARDS IN 4 SETS**





1

One



2

Two



3

Three



4

Four




5

Five




6

Six



7

Seven



8

Eight

UNDER THE SEA

Addition Game

Bilang ng Manlalaro: Two (2-4)

Kailangan ng counter

Adding numbers 2-digit by 2-digit numbers with regrouping (Grade II)

Anong mga kailangan sa paglalaro?

I-print ang game board sa cardstock o sa papel at ilaminate ito, pwede rin itong i-tarpaulin. Ang counter at dice ay kailangan sa paglalaro.

Bawat manlalaro ay may hawak ng magkakaibang kulay ng counters.

Hal. Unang manlalaro - pula

Ikalawang manlalaro - dilaw

Ikatlong manlalaro - berde

Ikaapat na manlalaro - asul



Paano laruin?

1. Bawat manlalaro ay magtatapon ng dice. Kung sino ang pinakamataas siya ang mauuna at susundan ng iba pang manlalaro basi sa taas ng bilang ng dice.
2. Itatapon ang dice at kung anong bilang ang lumabas doon ilalagay ang counter mula sa starting point. Kailangang i-solve ang equation tapos hanapin at takpan ang sagot na nasa loob ng bubbles gamit ang counters.
3. Ganoon din ang gagawin ng iba pang manlalaro.
4. Kung ang bilang sa loob ng bubbles ay natakpan na, nangangahulugan ito, na ang manlalaro ay nawalan ng tsansa.
5. Kung ang manlalaro ay napunta sa larawan ng isda, pwede niyang takpan ang kahit anong numero na nasa loob ng bubbles.

6. Kung hindi pa natatakpan ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles at ang counters ay nasa huling block na, kailangan ulit ng manlalaro na bumalik sa unang block depende sa bilang ng itinataponang dice hanggang sa matakpan ng counters ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles.

7. Ang mananalong manlalaro ay kung sino ang makapaglagay ng counter sa pinakahuling bilang sa loob ng bubbles.

Prepared by:

MARIA GRACIA C. JINTALAN
Math Core Writer
Sorsogon Pilot Elementary School
Division of Sorsogon City

UNDER THE SEA Addition Game

Bilang ng Manlalaro: Two (2-4)

Kailangan ng counter

Adding numbers 2-digit by 2-digit numbers without regrouping (Grade II)

Anong mga kailangan sa paglalaro?

1-print ang game board sa cardstock o sa papel at ilaminate ito, pwede rin itong i-tarpaulin. Ang counter at dice ay kailangan sa paglalaro.

Bawat manlalaro ay may hawak ng magkakaibang kulay ng counters.

Hal. Unang manlalaro - pula
Ikalawang manlalaro - dilaw
Ikatlong manlalaro - berde
Ikaapat na manlalaro - asul



Paano laruin?

1. Bawat manlalaro ay magtatapon ng dice. Kung sino ang pinakamataas siya ang mauuna at susundan ng iba pang manlalaro basi sa taas ng bilang ng dice.
2. Itatapon ang dice at kung anong bilang ang lumabas doon ilalagay ang counter mula sa starting point. Kailangang i-solve ang equation tapos hanapin at takpan ang sagot na nasa loob ng bubbles gamit ang counters.
3. Ganoon din ang gagawin ng iba pang manlalaro.
4. Kung ang bilang sa loob ng bubbles ay natakpan na, nangangahulugan ito, na ang manlalaro ay nawalan ng tsansa.
5. Kung ang manlalaro ay napunta sa larawan ng isda, pwede niyang takpan ang kahit anong numero na nasa loob ng bubbles.
6. Kung hindi pa natatakpan ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles at ang counters ay nasa huling block na, kailangan ulit ng manlalaro na bumalik sa unang block depende sa bilang ng itinapong dice hanggang sa matakpan ng counters ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles.
7. Ang mananalong manlalaro ay kung sino ang makapaglagay ng counter sa pinakahuling bilang sa loob ng bubbles.

Prepared by:

MARIA GRACIA C. JINTALAN
Math Core Writer
Sorsogon Pilot Elementary School
Division of Sorsogon City

START



$35+21$

$24+24$



$21+21$

$25+12$



$11+8$

UNDER THE SEA

ADDITION GAME

Without Regrouping

$15+13$

$20+28$

56

$14+14$



48

42

37

$10+12$

31

$25+12$



25

28



$13+12$

$14+11$

22

19

17

15



$10+9$

$20+17$



9

10

11

$9+8$

$16+4$

$25+6$

$5+4$



$5+5$

$9+2$

$8+7$



UNDER THE SEA

Subtraction Game

Bilang ng Manlalaro: Two (2-4)

Kailangan ng counter

Subtracting 2-digit by 2-digit with regrouping (Grade II-III)

Anong mga kailangan sa paglalaro?

I-print ang game board sa cardstock o sa papel at ilaminate ito, pwede rin itong i-tarpaulin. Ang counter at dice ay kailangan sa paglalaro.

Bawat manlalaro ay may hawak ng magkakaibang kulay ng counters.

Hal. Unang manlalaro - pula
Ikalawang manlalaro - dilaw
Ikatlong manlalaro - berde
Ikaapat na manlalaro - asul



Paano laruin?

1. Bawat manlalaro ay magtatapon ng dice. Kung sino ang pinakamataas siya ang mauuna at susundan ng iba pang manlalaro basi sa taas ng bilang ng dice.
2. Itatapon ang dice at kung anong bilang ang lumabas doon ilalagay ang counter mula sa starting point. Kailangang i-solve ang equation tapos hanapin at takpan ang sagot na nasa loob ng bubbles gamit ang counters.
3. Ganoon din ang gagawin ng iba pang manlalaro.
4. Kung ang bilang sa loob ng bubbles ay natakpan na, nangangahulugan ito na ang manlalaro ay nawalan ng tsansa.
5. Kung ang manlalaro ay napunta sa larawan ng isda, pwede niyang takpan ang kahit anong numero na nasa loob ng bubbles.

6. Kung hindi pa natatakpan ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles at ang counters ay nasa huling block na, kailangan ulit ng manlalaro na bumalik sa unang block depende sa bilang ng itinapong dice hanggang sa matakpan ng counters ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles.

7. Ang mananalong manlalaro ay kung sino ang makapaglagay ng counter sa pinakahuling bilang sa loob ng bubbles.

Prepared by:

RAUL F. MARAÑO
Gubat South Central School
Division of Sorsogon

UNDER THE SEA **Subtraction Game**

Bilang ng Manlalaro: Two (2-4)

Kailangan ng counter

Subtracting 2-digit by 2-digit without regrouping
(Grade II-III)

Anong mga kailangan sa paglalaro?

I-print ang game board sa cardstock o sa papel at ilaminate ito, pwede rin itong i-tarpaulin. Ang counter at dice ay kailangan sa paglalaro.

Bawat manlalaro ay may hawak ng magkakaibang kulay ng counters.

Hal. Unang manlalaro - pula
Ikalawang manlalaro - dilaw
Ikatlong manlalaro - berde
Ikaapat na manlalaro - asul



Paano laruin?

1. Bawat manlalaro ay magtatapon ng dice. Kung sino ang pinakamataas siya ang mauuna at susundan ng iba pang manlalaro basi sa taas ng bilang ng dice.
2. Itatapon ang dice at kung anong bilang ang lumabas doon ilalagay ang counter mula sa starting point. Kailangang i-solve ang equation tapos hanapin at takpan ang sagot na nasa loob ng bubbles gamit ang counters.
3. Ganoon din ang gagawin ng iba pang manlalaro.
4. Kung ang bilang sa loob ng bubbles ay natakpan na, nangangahulugan ito na ang manlalaro ay nawalan ng tsansa.
5. Kung ang manlalaro ay napunta sa larawan ng isda, pwede niyang takpan ang kahit anong numero na nasa loob ng bubbles.
6. Kung hindi pa natatakpan ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles at ang counters ay nasa huling block na, kailangan ulit ng manlalaro na bumalik sa unang block depende sa bilang ng itinapong dice hanggang sa matakpan ng counters ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles.
7. Ang mananalong manlalaro ay kung sino ang makapaglagay ng counter sa pinakahuling bilang sa loob ng bubbles.

Prepared by:

RAUL F. MARAÑO
Gubat South Central School
Division of Sorsogon

UNDER THE SEA

Subtraction Game

Bilang ng Manlalaro: Two (2-4)

Kailangan ng counter

Subtracting numbers up to ten (Grade I-II)

Anong mga kailangan sa paglalaro?

I-print ang game board sa cardstock o sa papel at ilaminate ito, pwede rin itong i-tarpaulin. Ang counter at dice ay kailangan sa paglalaro.

Bawat manlalaro ay may hawak ng magkakaibang kulay ng counters.

Hal. Unang manlalaro - pula
Ikalawang manlalaro - dilaw
Ikatlong manlalaro - berde
Ikaapat na manlalaro - asul



Paano laruin?

1. Bawat manlalaro ay magtatapon ng dice. Kung sino ang pinakamataas siya ang mauuna at susundan ng iba pang manlalaro basi sa taas ng bilang ng dice.
2. Itatapon ang dice at kung anong bilang ang lumabas doon ilalagay ang counter mula sa starting point. Kailangang i-solve ang equation tapos hanapin at takpan ang sagot na nasa loob ng bubbles gamit ang counters.
3. Ganoon din ang gagawin ng iba pang manlalaro.
4. Kung ang bilang sa loob ng bubbles ay natakpan na, nangangahulugan ito na ang manlalaro ay nawalan ng tsansa.
5. Kung ang manlalaro ay napunta sa larawan ng isda, pwede niyang takpan ang kahit anong numero na nasa loob ng bubbles.

6. Kung hindi pa natatakpan ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles at ang counters ay nasa huling block na, kailangan ulit ng manlalaro na bumalik sa unang block depende sa bilang ng itinapong dice hanggang sa matakpan ng counters ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles.

7. Ang mananalong manlalaro ay kung sino ang makapaglagay ng counter sa pinakahuling bilang sa loob ng bubbles.

Prepared by:

RAUL F. MARAÑO
Gubat South Central School
Division of Sorsogon

START



62-33

42-28



63-25

40-18



UNDER THE SEA SUBTRACTION GAME

With Regrouping

40-11

96-49

40-14

30-19



47

29

26

47

50-24

50-29

38

29

11

22

60-27

85-59



33

14

21

35

80-69

38

35

60-39



42-28

71-49

66-19



52-19

64-26

41-12



START



20-10

26-11



22-11

36-24



UNDER THE SEA SUBTRACTION GAME

Without Regrouping

58-28

25-12

58-40

30

24-10



30

20

20

28-12

35-20



15

16

18

55-43

75-45

15

14

13



70-60



14

13

12

38-20



15

14

13

12

39-25

25-15

73-60

39-24

10

10

11



10

10

11

80-60

25-15

73-60

39-24



50-30

90-60

80-60

START



5-4

4-2



5-2

4-4



5-3

UNDER THE SEA
SUBTRACTION GAME



8-4

Subtracting up to 10

10-0

10

10-5



9

8

7

6

10-4

9-3

4

5

10-3

9-2

4

3

2

2



10-2

6-2



1

1

1

10-1

4-4

8-6

7-5

0

5-4

4-3

6-6



UNDER THE SEA

Multiplication Game

Bilang ng Manlalaro: Two (2-4)

Kailangan ng counter

Multiplying numbers by 2s,3s,4s,5s, and 10s (Grade II-III)

Anong mga kailangan sa paglalaro?

I-print ang game board sa cardstock o sa papel at ilaminate ito, pwede rin itong i-tarpaulin. Ang counter at dice ay kailangan sa paglalaro.

Bawat manlalaro ay may hawak ng magkakaibang kulay ng counters.

Hal. Unang manlalaro - pula
Ikalawang manlalaro - dilaw
Ikatlong manlalaro - berde
Ikaapat na manlalaro - asul



Paano laruin?

1. Bawat manlalaro ay magtatapon ng dice. Kung sino ang pinakamataas siya ang mauuna at susundan ng iba pang manlalaro basi sa taas ng bilang ng dice.
2. Itatapon ang dice at kung anong bilang ang lumabas doon ilalagay ang counter mula sa starting point. Kailangang i-solve ang equation tapos hanapin at takpan ang sagot na nasa loob ng bubbles gamit ang counters.
3. Ganoon din ang gagawin ng iba pang manlalaro.
4. Kung ang bilang sa loob ng bubbles ay natakpan na, nangangahulugan ito na ang manlalaro ay nawalan ng tsansa.
5. Kung ang manlalaro ay napunta sa larawan ng isda, pwede niyang takpan ang kahit anong numero na nasa loob ng bubbles.

6. Kung hindi pa natatakpan ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles at ang counters ay nasa huling block na, kailangan ulit ng manlalaro na bumalik sa unang block depende sa bilang ng itinapong dice hanggang sa matakpan ng counters ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles.

7. Ang mananalong manlalaro ay kung sino ang makapaglagay ng counter sa pinakahuling bilang sa loob ng bubbles.

Prepared by:

JULIE P. CASAG
Math Core Writer
Mercedes Elementary School
Division of Camarines Norte

UNDER THE SEA Division Game

Bilang ng Manlalaro: Two (2-4)

Kailangan ng counter

Dividing numbers by 1-2 digit numbers (Grade II-III)

Anong mga kailangan sa paglalaro?

I-print ang game board sa cardstock o sa papel at ilaminate ito, pwede rin itong i-tarpaulin. Ang counter at dice ay kailangan sa paglalaro.

Bawat manlalaro ay may hawak ng magkakaibang kulay ng counters.

Hal. Unang manlalaro - pula

Ikalawang manlalaro - dilaw

Ikatlong manlalaro - berde

Ikaapat na manlalaro - asul



Paano laruin?

1. Bawat manlalaro ay magtatapon ng dice. Kung sino ang pinakamataas siya ang mauuna at susundan ng iba pang manlalaro basi sa taas ng bilang ng dice.
2. Itatapon ang dice at kung anong bilang ang lumabas doon ilalagay ang counter mula sa starting point. Kailangang i-solve ang equation tapos hanapin at takpan ang sagot na nasa loob ng bubbles gamit ang counters.
3. Ganoon din ang gagawin ng iba pang manlalaro.
4. Kung ang bilang sa loob ng bubbles ay natakpan na, nangangahulugan ito na ang manlalaro ay nawalan ng tsansa.
5. Kung ang manlalaro ay napunta sa larawan ng isda, pwede niyang takpan ang kahit anong numero na nasa loob ng bubbles.

6. Kung hindi pa natatakpan ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles at ang counters ay nasa huling block na, kailangan ulit ng manlalaro na bumalik sa unang block depende sa bilang ng itinapong dice hanggang sa matakpan ng counters ang lahat ng bilang sa loob ng bubbles.

7. Ang mananalong manlalaro ay kung sino ang makapaglagay ng counter sa pinakahuling bilang sa loob ng bubbles.

Prepared by:

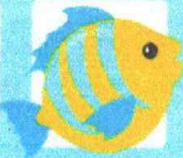
JUNALET A. NAZARENO
San Andres Central School
Division of Catanduanes

START



10 ÷ 2

9 ÷ 3



6 ÷ 2

12 ÷ 6



UNDER THE SEA
DIVISION GAME



35 ÷ 5

15 ÷ 5

27 ÷ 3

20 ÷ 4



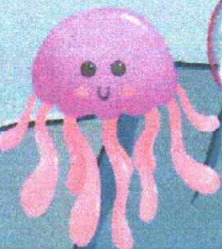
27 ÷ 9

32 ÷ 4

35 ÷ 5



36 ÷ 6



24 ÷ 4

40 ÷ 8



7 ÷ 7

8 ÷ 8

25 ÷ 5



14 ÷ 7

8 ÷ 4

42 ÷ 7



4 ÷ 2

ARALING PANLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE
GRADES 1-10
UNANG MARKAHAN

GRADO	PAMANTAYAN SA PAGGANAP	PERFORMANCE SHOWCASE
Baitang 1	PAGSASADULA/PAGKUKWENTO/ PAGLALARAWAN NG SUMUSUNOD: a. nakapagsasalaysay ng kwento tungkol sa sariling katangian at pagkakatilanlan bilang Pilipino sa malikhaing pamamaraan	<ul style="list-style-type: none"> • Tula • Kwento • Dula-dualan • Pantomime
Baitang 2	PAGSASADULA/PAGKUKWENTO/ PAGLALARAWAN NG SUMUSUNOD: a. malikhaing nakapagpapahayag/ nakapagsasalarawan ng kahalagahan ng kinabibilangang komunidad	<ul style="list-style-type: none"> • Tula • Kwento • Dula-dualan • Dula-Tula • Pantomime
Baitang 3	PAGSASADULA/PAGKUKWENTO/ PAGLALARAWAN NG SUMUSUNOD: a. nakapaglalarawan ng pisikal na kapaligiran ng mga lalawigan sa rehiyong kinaibilangan gamit ang mga batayang impormasyon tungkol sa direksiyon, lokasyon, populasyon at paggamit ng map	<ul style="list-style-type: none"> • Tula • Kwento • Dula-dualan • Pag-aawit • Katutubong Sayaw • Pantomime
Baitang 4	1. PAGPALIWANAG AT PAGPAPAMALAS NG SUMUSUNOD: a. na ang Pilipinas ay isang bansa b. kasanayan sa paggamit ng mapa sa pagtukoy ng iba't ibang lalawigan at rehiyon ng bansa	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz Bee • Pag-aawit • Katutubong Sayaw

ARALING PANLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE
GRADES 1-10
UNANG MARKAHAN

<p>Baitang 5</p>	<p>PAGPAPAMALAS NG SUSUMUSUNOD</p> <p>1. Naipamamalas ang pagmamalaki sa nabuong kabhasnan ng mga sinaunang Pilipino gamit ang kaalaman sa kasanyag pangheograpiikal at mahahalagang konteksto ng kasaysayan ng lipunan at bansa kabilang ang mga teorya ng pinagmulan at pagkabuo ng kapuluan ng Pilipinas at ng lahing Pilipino.</p> <p>A. Ang Kinalalagyan ng aking Bansa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Absolute na lokasyon gamit ang mapa <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Prime meridian, International Date Line, Equator, North and South Poles, Tropics of Cancer and Capricorn at Arctic and Antarctic Circles 1.2 Likhang guhit 2. Relatibong lokasyon 3. Klima at panahon <p>B. Pinagmulan ng Pilipinas at mga Sinaunang Kabhasnan Teorya ng pagkabuo ng Pilipinas</p> <p>C. Mga Sinaunang Lipunang Pilipino</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organisasyong panlipunan: barangay at sultanato, mga uring panlipunan 2. Kabuhayan at kalakalan, mga kagamitan, konsepto ng pagmamayari ng lupa, 3. Kultura: paniniwala, tradisyon, ibat-ibang uri at anyo ng sining at arkitektura 4. Kagawiang panlipunan: pag-aaral, panligaw, kasal, ugnayan sa pamilya 	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz Bee • Katutubong Sayaw • Dula-Tula • Tablo
<p>Baitang 6</p>	<p>PAGPAPAMALAS NG SUSUMUSUNOD:</p> <p>a. Kontribusyon ng Pilipinas sa Isyong Pandaigdig batay sa lokasyon niyo sa mundo.</p> <p>b. Kilusang Propaganda ng Lipunan at Himagsikan (1815- 1901)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz Bee • Interpretative dance • Dula-dulaan • Tablo

ARALING PAWLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE
GRADES 1-10
UNANG MARKAHAN

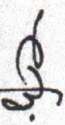
<p>Baitang 7</p>	<p>Malalim na nakapagugnay-ugnay sa bahaging gimampanan ng kapaligiran at tao sa paghubog ng sinaunang kabihansang Asyano</p> <p>A. Katangiang Pisikal ng Asya 1. Konsepto ng Asya 2. Katangiang Pisikal Katangiang Pisikal ng Asya</p> <p>B. Mga Likas na Yaman ng Asya C. Yamang Tao 1. Yamang tao at Kaunlaran 2. Mga Pangkat-Etniko sa Asya at kani-kanilang wika at kultura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spoken Poetry • Dula-Tula • Tablo • Fashion Show
<p>Baitang 8</p>	<p>Nakabubuo ng panukalang proyektong nagsusulong sa pangangalaga at preserbasyon ng mga pamana ng mga sinaunang kabihansan sa Daigdig para sa kasalukuyan at sa susunod na henerasyon</p> <p>A. Heograpiya ng Daigdig 1. Heograpiyang Pisikal 1.1 Limang Tema ng Heograpiya 1.2 Lokasyo 1.3 Topograpiya 1.4 Katangiang Pisikal ng Daigdig (anyong lupa, anyong tubig, klima, at yamang likas)</p> <p>2. Heograpiyang Pantao 2.1 Natatanging Kultura ng mga Rehiyon, Bansa at Mamamayan sa Daigdig (lahi, pangkat- etniko, wika, at rehiyon sa daigdig)</p> <p>B. Ang Pagsisimula ng mga Kabihansan sa Daigdig (Prehistoriko-1000 BCE)</p> <p>1. Kondisyong Heograpiko sa Panahon ng mga Unang Tao sa Daigdig 2. Pamumuhay ng mga Unang Tao sa Daigdig 3. Mga Yugto sa Pag-umlad ng Kultura sa Panahong</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Poster Making • Fashion Show • Pagsulat ng Sanaysay (Essay Writing) • Dagliang Talumpati (Extemporaneous Speech)

**ARALING PANLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE
GRADES 1-10**

UNANG MARKAHAN

<p>Baitang 9</p>	<p>Naisasabuhay ang pag-unawa sa mga pangunahing konsepto ng Ekonomiks bilang batayan ng mataino at maunlad na pangaraw-araw na pamumuhay</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kahulugan ng Ekonomiks 2. Kakapusan 3. Pangangailang at Kagustuhan 4. Alokasyon 5. Pagkunsuno 6. Produktyon 	<ul style="list-style-type: none"> • Talk Show • Interpretative Dance • Dula-Tula
<p>Baitang 10</p>	<p>Nakabubuo ng programang pangkabuhayan (livelihood project) batay sa mga pinagkukunang yaman na matatagpuan sa pamayanan upang makatulong sa paglutas sa mga suliraning pangkabuhayan na kinakaharap ng mga mamamayan.</p> <p>Mga Kontemporaryong Isyu:</p> <p>A. Mga Suliraning Pangkapaligiran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Disaster Risk Mitigation 2. Climate Change (Aspektong Politikal, Pang-ekonomiya, at Panlipunan) 3. Mga Suliraning Pangkapaligiran sa Seriling Pamayanan <p>C. Mga Isyung Pang-Ekonomiya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Unemployment 2. Globalisasyon 3. Sustainable Development 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Presentation (Waste mgt, using the 3Rs, Role and Play) • Interpretative Dance • Tablo • Dula-Tula

Prepared by:


CYNTHIA T. SONEJA
 EPS

NOTED:


ROMMEL G. PETAJEN
 Chief Education Supervisor, CID

**ARALING PANLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE
GRADES 1-10
UNANG MARKAHAN**

GRADO	PAMANTAYAN SA PAGGANAP	PERFORMANCE SHOWCASE
Batang 1	PAGSASADULA/PAGKUKWENTO/ PAGLALARAWAN NG SUMUSUNOD: a. nakapagsasalaysay ng kwento tungkol sa sariling katangian at pagkakakilanlan bilang Pilipino sa malikhaing pamamaraan	<ul style="list-style-type: none"> • Tula • Kwento • Dula-dualan • Pantomime
Batang 2	PAGSASADULA/PAGKUKWENTO / PAGLALARAWAN NG SUMUSUNOD: a. malikhaing nakapagpapahayag/ nakapegasalarawan ng kahalagahan ng kinabibilangang komunidad	<ul style="list-style-type: none"> • Tula • Kwento • Dula-dualan • Dula-Tula • Pantomime
Batang 3	PAGSASADULA/PAGKUKWENTO/ PAGLALARAWAN NG SUMUSUNOD: a. nakapaglalarawan ng pisikal na kapaligiran ng mga lalawigan sa rehiyong kinabibilangan gamit ang mga batayang impormasyon tungkol sa direksiyon, lokasyon, populasyon at paggamit ng map	<ul style="list-style-type: none"> • Tula • Kwento • Dula-dualan • Pag-aawit • Katutubong Sayaw • Pantomime
Batang 4	1. PAGPALIWANAG AT PAGPAPAMALAS NG SUMUSUNOD: a. na ang Pilipinas ay isang bansa b. kasanayan sa paggamit ng mapa sa pagtukoy ng iba't ibang lalawigan at rehiyon ng bansa	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz Bee • Pag-aawit • Katutubong Sayaw

ARALING PANLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE
GRADES 1-10
UNANG MARKAHAN

<p>Baitang 5</p>	<p>PAGPAPAMALAS NG SUMUSUNOD</p> <p>1. Naipamamalas ang pagmamalaki sa nabuong kabihasan ng mga sinaunang Pilipino gamit ang kaalaman sa kasanayang pangheograpiikal at mahahalagang konteksto ng kasaysayan ng lipunan at bensa kabiliang ang mga teorya ng pinagmulan at pagkabuo ng kapuluan ng Pilipinas at ng lahing Pilipino.</p> <p>A. Ang Kinalalagan ng aking Bansa</p> <p>1. Absolute na lokasyon gamit ang mapa</p> <p>1.1 Prime meridian, International Date Line, Equator, North and South Poles, Tropics of Cancer and Capricorn at Arctic and Antarctic Circles</p> <p>1.2 Likhang guhit</p> <p>2. Relatibong lokasyon</p> <p>3. Klima at panahon</p> <p>B. Pinagmulan ng Pilipinas at mga Sinaunang Kabihasan Teorya ng pagkabuo ng Pilipinas</p> <p>C. Mga Sinaunang Lipunang Pilipino</p> <p>1. Organisasyong panlipunan: barangay at sultanato, mga uring panlipunan</p> <p>2. Kabuhayan at kalakalan, mga kagamitan, konsepto ng pagmamayari ng lupa,</p> <p>3. Kultura: paniniwala, tradisyon, iba't ibang uri at anyo ng sining at arkitektura</p> <p>4. Kagawiang panlipunan: pag-aaral, panhigaw, kasal, ugnayan sa pamilya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz Bee • Katutubong Sayaw • Dula-Tula • Tablo
<p>Baitang 6</p>	<p>PAGPAPAMALAS NG SUMUSUNOD:</p> <p>a. Kontribusyon ng Pilipinas sa Isyong Pandaigdig batay sa lokasyon niyo sa mundo.</p> <p>b. Kilusang Propaganda ng Lipunan at Himagsikan (1815- 1901)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz Bee • Interpretative dance • Dula-dulaan • Tablo

ARALING PANLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE
GRADES 1-10
UNANG MARKAHAN

<p>Baitang 7</p>	<p>Malalim na nakapag-uugnay-ugnay sa bahaging ginampanan ng kapeligiran at tao sa paghubog ng sinaunang kabihasnang Asyano</p> <p>A. Katangiang Pisikal ng Asya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsepto ng Asya 2. Katangiang Pisikal Katangiang Pisikal ng Asya <p>B. Mga Likas na Yaman ng Asya</p> <p>C. Yamang Tao</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yamang tao at Kaunlaran 2. Mga Pangkat-Etniko sa Asya at kani-kanilang wika at kultura 	<ul style="list-style-type: none"> • Spoken Poetry • Dula-Tula • Tablo • Fashion Show
<p>Baitang 8</p>	<p>Nakabubuo ng panukalang proyektong nagsusulong sa pangangalaga at preserbasyon ng mga pamana ng mga sinaunang kabihasnang Daigdig para sa kasalukuyan at sa susunod na henerasyon</p> <p>A. Heograpiya ng Daigdig</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Heograpiyang Pisikal <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Limang Tema ng Heograpiya 1.2 Lokasyo 1.3 Topograpiya 1.4 Katangiang Pisikal ng Daigdig (anyong lupa, anyong tubig, klima, at yamang likas) 2. Heograpiyang Pantao <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Natatanging Kultura ng mga Rehiyon, Banse at Mamamayan sa Daigdig (lahi, pangkat- etniko, wika, at rehiyon sa daigdig) <p>B. Ang Pagsisimula ng mga Kabihasnang sa Daigdig (Prehistoriko-1000 BCE)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisyong Heograpiko sa Panahon ng mga Unang Tao sa Daigdig 2. Pamumuhay ng mga Unang Tao sa Daigdig 3. Mga Yugto sa Pag-unlad ng Kultura sa Panahong 	<ul style="list-style-type: none"> • Poster Making • Fashion Show • Pagsulat ng Sanaysay (Essay Writing) • Daghang Talumpati (Extemporaneous Speech)

**ARALING PANLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE
GRADES 1-10
UNANG MARKAHAN**

<p>Baitang 9</p>	<p>Naisasabuhay ang pag-unawa sa mga pangunahing konsepto ng Ekonomiks bilang batayan ng matatino at maunlad na pangaraw-araw na pamumuhay</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kahulugan ng Ekonomiks 2. Kakapusan 3. Pangangailang at Kagustuhan 4. Alokasyon 5. Pagkunsuno 6. Produksyon 	<ul style="list-style-type: none"> • Talk Show • Interpretative Dance • Dula-Tula
<p>Baitang 10</p>	<p>Nakabubuo ng programang pangkabuhayan (livelihood project) batay sa mga pinagkukunang yaman na matatagpuan sa pamayanan upang makatulong sa paglutas sa mga suliraning pangkabuhayan na kinakaharap ng mga mamamayan.</p> <p>Mga Kontemporaryong Isyu:</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Mga Suliraning Pangkapaligiran <ol style="list-style-type: none"> 1. Disaster Risk Mitigation 2. Climate Change (Aspektong Politikal, Pang-ekonomiya, at Panlipunan) 3. Mga Suliraning Pangkapaligiran sa Sariling Pamayanan C. Mga Isyung Pang-Ekonomiya <ol style="list-style-type: none"> 1. Unemployment 2. Globalisasyon 3. Sustainable Development 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Presentation (Waste mgt, using the 3Rs, Role and Play) • Interpretative Dance • Tablo • Dula-Tula

Prepared by:


CYNTHIA T. SONEJA
 EPS

NOTED:


ROMEL G. PERALTA
 Chief Education Supervisor, CID

**ARALING PANLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE
GRADES 1-10
UNANG MARKAHAN**

GRADO	PAMANTAYAN SA PAGGANAP	PERFORMANCE SHOWCASE
Baitang 1	PAGSASADULA/PAGKUKWENTO/ PAGLALARAWAN NG SUMUSUNOD: a. nakapagsasalaysey ng kwento tungkol sa sariling katangian at pagkakakilanlan bilang Pilipino sa malikhaing pamamaraan	<ul style="list-style-type: none"> ● Tula ● Kwento ● Dula-duluan ● Pantomime
Baitang 2	PAGSASADULA/PAGKUKWENTO/ PAGLALARAWAN NG SUMUSUNOD: a. malikhaing nakapagpapahayag/ nakapagsasalarawan ng kahalegahan ng kinabibilangang komunidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Tula ● Kwento ● Dula-duluan ● Dula-Tula ● Pantomime
Baitang 3	PAGSASADULA/PAGKUKWENTO/ PAGLALARAWAN NG SUMUSUNOD: a. nakapagalarawan ng pisikal na kapaligiran ng mga lalawigan sa rehyong kinabibilangan gamit ang mga batayang impormasyon tungkol sa direksiyon, lokasyon, populasyon at paggamit ng map	<ul style="list-style-type: none"> ● Tula ● Kwento ● Dula-duluan ● Pag-aawit ● Katutubong Sayaw ● Pantomime
Baitang 4	1.PAGPALIWANAG AT PAGPAPAMALAS NG SUMUSUNOD: a. na ang Pilipinas ay isang bansa b. kasanayan sa paggamit ng mapa sa pagtukoy ng iba't ibang lalawigan at rehiyon ng bansa	<ul style="list-style-type: none"> ● Quiz Bee ● Pag-aawit ● Katutubong Sayaw

ARALING PANLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE
GRADES 1-10
UNANG MARKAHAN

<p>Baitang 5</p>	<p>PAGPAPAMALAS NG SUSUMUSUNOD</p> <p>1. Naipamamalas ang pagmamalaki sa nabuong kabihasan ng mga sinaunang Pilipino gamit ang kaalaman sa kasanayang pangheograpiikal at mahahalagang konteksto ng kasaysayan ng lipunan at bansa kabilang ang mga teorya ng pinagmulan at pagkabuo ng kapuluan ng Pilipinas at ng lahing Pilipino.</p> <p>A. Ang Kinalalagyan ng aking Bansa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Absolute na lokasyon gamit ang mapa <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Prime meridian, International Date Line, Equator, North and South Poles, Tropics of Cancer and Capricorn at Arctic and Antarctic Circles 1.2 Likhang guhit 2. Relatibong lokasyon 3. Klima at panahon <p>B. Pinagmulan ng Pilipinas at mga Sinaunang Kabihasan Teorya ng pagkabuo ng Pilipinas</p> <p>C. Mga Sinaunang Lipunang Pilipino</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organisasyong panlipunan: barangay at sultanato, mga uring panlipunan 2. Kabuhayan at kalakalan, mga kagamitan, konsepto ng pagmamayari ng lupa, 3. Kultura: paniniwala, tradisyon, iba't ibang uri at anyo ng sining at arkitektura 4. Kagawiang panlipunan: pag-aaral, panliligaw, kasal, ugnayan sa pamilya 	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz Bee • Katutubong Sayaw • Dula-Tula • Tablo
<p>Baitang 6</p>	<p>PAGPAPAMALAS NG SUSUMUSUNOD:</p> <p>a. Kontribusyon ng Pilipinas sa Isyong Pandaigdig batay sa lokasyon niyo sa mundo.</p> <p>b. Kilusang Propaganda ng Lipunan at Himagsikan (1815- 1901)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz Bee • Interpretative dance • Dula-dulaan • Tablo

ARALING PANLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE
GRADES 1-10
UMANG MARKAHAN

<p>Baitang 7</p>	<p>Malalim na nakapagugnay-ugnay sa bahaging ginampanan ng kapaligiran at tao sa paghubog ng sinaunang kabihasnang Asyano</p> <p>A. Katangiang Pisikal ng Asya 1. Konsepto ng Asya 2. Katangiang Pisikal Katangiang Pisikal ng Asya</p> <p>B. Mga Likas na Yaman ng Asya C. Yamang Tao 1. Yamang tao at Kaunlaran 2. Mga Pangkat-Etniko sa Asya at kani-kenilang wilka at kultura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spoken Poetry • Dula-Tula • Tablo • Fashion Show
<p>Baitang 8</p>	<p>Nakabubuo ng panukalang proyektong nagsusulong sa pangangalaga at preserbasyon ng mga pamana ng mga sinaunang kabihasan sa Daigdig para sa kasalukuyan at sa susunod na henerasyon</p> <p>A. Heograpiya ng Daigdig 1. Heograpiyang Pisikal 1.1 Limang Tema ng Heograpiya 1.2 Lokasyo 1.3 Topograpiya 1.4 Katangiang Pisikal ng Daigdig (anyong lupa, anyong tubig, klima, at yamang likas) 2. Heograpiyang Pantao 2.1 Natatanging Kultura ng mga Rehiyon, Bansa at Mamamayan sa Daigdig (lahi, pangkat- etniko, wilka, at relihiyon sa daigdig</p> <p>B. Ang Pagsisimula ng mga Kabihasan sa Daigdig (Preshistoriko-1000 BCE)</p> <p>1. Kondisyong Heograpiko sa Panahon ng mga Umang Tao sa Daigdig 2. Pamumuhay ng mga Umang Tao sa Daigdig 3. Mga Yugto sa Pag-umlad ng Kultura sa Panahong</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Poster Making • Fashion Show • Pagsulat ng Sanaysay (Essay Writing) • Daglang Talumpati (Extemporaneous Speech)

ARALING PANLIPUNAN PERFORMANCE SHOWCASE

GRADES 1-10

UNANG MARKAHAN

Baitang 9	<p>Naisasabuhay ang pag-unawa sa mga pangunahing konsepto ng Ekonomiks bilang batayan ng matalino at maunlad na pangaraw-araw na pamumuhay</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kahulugan ng Ekonomiks 2. Kakapusan 3. Pangangailang at Kegustuhan 4. Alokasyon 5. Pagkunsunmo 6. Produksyon 	<ul style="list-style-type: none"> • Talk Show • Interpretative Dance • Dula-Tula
Baitang 10	<p>Nakabubuo ng programang pangkabuhayan (livelihood project) batay sa mga pinagkukunang yaman na matatagpuan sa pamayanan upang makatulong sa paglutas sa mga suliraning pangkabuhayan na kinakaharap ng mga mamamayan.</p> <p>Mga Kontemporaryong Isyu:</p> <p>A. Mga Suliraning Pangkapaligiran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Disaster Risk Mitigation 2. Climate Change (Aspektong Politikal, Pang-ekonomiya, at Panlipunan) 3. Mga Suliraning Pangkapaligiran sa Seriling Pamayanan <p>C. Mga Isyung Pang-Ekonomiya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Unemployment 2. Globalisasyon 3. Sustainable Development 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Presentation (Waste mgl, using the 3Rs, Role and Play) • Interpretative Dance • Tablo • Dula-Tula

Prepared by:


CYNTHIA T. SOMEJA
 EPS

NOTED:


ROMEL G. PETAJEN
 Chief Education Supervisor, CID

FILIPINO

(Batay sa MELC)

<u>Baitang</u>	<u>Pamantayan sa Pagganap</u>	<u>Mungkahing gawain sa Araw ng Pagbasa</u>
1	Pagkatapos ng Unang Baitang, inaasahang nauunawaan ng mga mag-aaral ang mga pasalita at di-pasalitang paraan ng pagpapahayag at nakatutugon ng naaayon. Nakakamit ang mga kasanayan sa mabuting pagbasa at pagsulat upang maipahayag at maiugnay ang sariling ideya, damdamin at karanasan sa mga narinig at nabasang mga teksto ayon sa kanilang antas o libel at kaugnay ang kanilang kultura.	Pagkukuwentong muli tungkol sa nabasa o narinig na kuwento at pag-uugnay nito sa sariling karanasan
2	Pagkatapos ng Ikalawang Baitang, inaasahang masasabi ng mga mag-aaral ang pangunahing diwa ng tekstong binasa o napakinggan, nagagamit ang mga kaalaman sa wika, nakababasa nang may wastong paglilipon ng mga	<p><u>PANGUNAHING DIWA</u> <u>What's the Main Idea?</u></p> <p>Garnit ang grapikong pantulong, ibigay ang pangunahing diwa ng tekstong pang impormasyon/talamuhay/balita.</p>

	<p>salita at maayos na nakasusulat upang maipahayag at maiugnay ang sariling ideya, damdamin at karanasan sa mga narinig at nabasang mga teksto ayon sa kanilang antas o libel at kaugnay ng kanilang kultura.</p>	
<p>3</p>	<p>Pagkatapos ng Ikatlong Baitang, inaasahang nasasabi na ng mag-aaral ang pangunahing diwa ng tekstong binasa o napakinggan at nakapagbibigay ng kaugnay o katumbas na teksto, nagagamit ang kaalaman sa wika, nakababasa nang may wastong palipon ng mga salita at maayos na nasusulat gamit ang iba't ibang bahagi ng pananalita upang maipahayag at maiugnay ang sariling ideya, damdamin at karanasa sa mga narinig at nabasang mga teksto sa kanilang antas o libel at kaugnay ng kanilang kultura.</p>	<p><u>PAGKUKUWENTO</u> <u>Story Telling</u></p> <p>Paglalahad ng kuwento na katumbas ng napakinggang kuwento</p> <p>Pagbasa ng Kuwento Pagbasa ng kuwento tungkol sa kanilang kultura (tamarang diin, billis, ekspresyon at intonasyon)</p>

		<p><u>ELEMENTO NG KUWENTO</u> <u>Story Elements</u></p>
4	<p>Pagkatapos ng Ikaapat na Baitang, naipapamalas na ng mga mag-aaral ang kakayahan sa pagbasa, pagsulat at pakikipagtalastasan nang wasto upang maipahayag ang kaalaman, ideya at damdaming angkop sa kaniyang edad sa kulturang kinabibilangan at nakikilahok sa pagpapaunlad ng pamayanan.</p>	<p>Pagtukoy sa tauhan, tagpuan at banghay</p> <p>Pagtukoy ng bahagi ng kuwento (simula, sukdulan, katapusan)</p> <p><u>Panuto at Depinisyon</u></p> <p>Pagbibigay kahulugan ng salita</p> <p>Pagsunod sa panuto</p> <p><u>Gramatika</u></p> <p>Pagbibigay ng halimbawa ng panghalip</p>
5	<p>Pagkatapos ng Ikalimang Baitang, naipamamalas ng mag-aaral ang kakayahan sa pakikipagtalastasan, mapanuring pag-iisip, at pagpapahalaga sa panitikan at</p>	<p><u>PAGSASALAYSAY</u> <u>Narration</u></p> <p>Pagbibigay ng paksa at pagsasalaysay muli ng</p>

	<p>kultura sa pamamagitan ng iba't ibang teksto/babasahing lokal at pambansa</p>	<p>napakinggang kuwento gamit ang sariling salita</p> <p><u>TALASTASAN</u> <u>Communication</u></p> <p>Pagpapahayag ng opinyon o reaksiyon sa napakinggang balita, isyu o usapan</p> <p>Paghibigay kahulugan ng pie graph o bar graph at</p> <p>Pagtatanong tungkol sa dayagram, tsart at mapa</p> <p>Pagpili ng angkop na aklat batay sa interes</p> <p>JOURNALISM</p> <p>Pagsulat ng maikling balita/editorial/at iba pang bahagi ng pahayagan</p>
<p>6</p>	<p>Pagkatapos ng Ikaanim na Baitang, naipamalas ng mag-</p>	<p><u>PAGSAGOT SA TANONG NA</u> <u>BAKIT AT PAANO</u></p>

	<p>aaral ang kakayahang sa pakikipagtalastasan, mapanuring pag-iisip at pagpapahalaga sa wika, panitikan at kultura upang makaambag sa pag-unlad ng bansa</p>	<p><u>Answering higher level questions</u></p> <p>Tanong-sagot</p> <p><u>PANGGALAN AT PANGHALIP</u></p> <p>Pagbibigay halimbawa ng pangngalan at panghalip</p> <p><u>SULIRANIN AT SOLUSYON</u></p> <p><u>Problem-solution</u></p> <p>Pagbibigay ng solusyon sa isang suliraning naobserbahan sa paligid</p> <p><u>SALIKSIK</u> <u>Research</u></p> <p><u>Paggamit ng pangkalahatang sanggunian</u></p> <p><u>KUWENTO</u> <u>Story</u></p> <p><u>Pagsulat ng Kuwento</u></p>
--	---	---

		<p>na nagpapaliwanag at nagsasalaysay</p> <p><u>HINUHA</u> <u>Inference</u></p> <p>Pagbibigay ng hinuha sa kalalabasan ng pangyayari</p> <p><u>SAWIKAIN</u> <u>Saving</u></p> <p>Pagbibigay kahulugan ng sawikain</p>
<p>7-10</p>	<p>Naipapamalas ang kakayahang sa pagsasalita at pagsulat nang may kahusayan ayon sa antas.</p>	<p>Pagsulat ng samaysay Dagiang talumpati Pagsulat ng editoryal feature o lathalain at balita</p>